
Architecture de l'information *versus* design de l'information

Information Architecture vs Information Design

Anne Beyaert-Geslin



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/edc/7651>

DOI : 10.4000/edc.7651

ISSN : 2101-0366

Éditeur

Université de Lille

Édition imprimée

Date de publication : 1 juin 2018

Pagination : 161-174

ISBN : 978-2-917562-19-2

ISSN : 1270-6841

Référence électronique

Anne Beyaert-Geslin, « Architecture de l'information *versus* design de l'information », *Études de communication* [En ligne], 50 | 2018, mis en ligne le 01 juin 2020, consulté le 04 janvier 2020. URL : <http://journals.openedition.org/edc/7651> ; DOI : 10.4000/edc.7651

© Tous droits réservés

Architecture de l'information *versus* design de l'information

Information Architecture vs Information Design

Anne Beyaert-Geslin

Université Bordeaux-Montaigne – laboratoire MICA
anne.geslin-beyaert@u-bordeaux3.fr

Résumé / Abstract

Daté de 2013, le dossier du numéro 41 d'*Études de communication* intitulé *L'architecture de l'information : un concept opératoire ?* semble nous ramener plus loin en arrière, à une époque où le terme « *design* » était encore peu usité et revêtait une acception locale. Les articles du dossier font le point sur la notion d'architecture de l'information depuis son invention par Richard Saul Wurman en 1976. S'attachant à rendre compte de son appropriation récente par les SIC, le dossier souligne son rapport à la complexité organisationnelle, à l'organisation des connaissances et au monde professionnel. Outre ses nombreux apports à la compréhension de l'éditorialisation numérique, son intérêt tient aussi au glissement métaphorique et aux nombreux échanges entre l'architecture de l'information et le *design* de l'information dont il témoigne.

Mots-clés : architecture de l'information, design de l'information, sens, espace.

Published in 2013, the 41st thematic issue of Etudes de communication, focused on "Information architecture", seems to take us back to a period when the term "information design" was still rarely used. The articles in this issue explain the emergence of the notion of information architecture since its inception by Richard Saul Wurman in 1976. Offering an account of the recent appropriation of this notion by the French scientific domain of Information and Communication sciences, the issue highlights the relations between information architecture, organizational complexity, knowledge organization and the professional world. The issue adds much to our understanding of digital editorialization and offers key insight into the metaphorical significance of the terms architecture and design.

Keywords: information architecture, information design, meaning, space.

Introduction

Le dossier du numéro 41 d'*Études de communication* de 2013 intitulé *L'architecture de l'information : un concept opératoire ?* nous ramène quatre années en arrière, à une époque pourtant récente où le terme « *design* », était encore peu usité et revêtait une acception essentiellement locale. Au contraire, « tout est aujourd'hui affaire de *design* », selon l'expression de Flusser (2002, 11), à commencer par le design de l'information. Anticipant cette hégémonie, le dossier dessine les contours de deux champs d'activité : l'architecture de l'information, son objet d'étude, et le *design* de l'information (DI) dont les enjeux et pratiques apparaissent en creux.

Le dossier apporte de nombreux éclairages sur l'architecture de l'information définie *in limine* comme « la structure d'organisation sous-jacente à un système de contenu (textes, images, vidéos...) ». Celle-ci est envisagée dans le cadre général de l'éditorialisation numérique mais également dans le contexte particulier de la presse (Severo, 2013), des archives médicales (Tanferri et Vinck, 2013) et des intranets (Bellino, 2013), notamment. Il invite ainsi à prendre toute la mesure de l'architecture de l'information en dévoilant sa dimension stratégique pour l'éditorialisation numérique et en rapportant l'analyse critique du concept à un examen des pratiques et métiers qu'il recouvre. Très riche et constitué d'articles complémentaires, le dossier fait le point sur le concept depuis son invention par Richard Saul Wurman en 1976. S'attachant à rendre compte de son appropriation par les SIC, il souligne l'intérêt d'une approche holistique de questions qui ne peuvent être traitées séparément parce qu'elles relèvent tout à la fois de l'informatique, de l'ergonomie, de la sémiotique et de la linguistique. Il montre ainsi qu'au-delà des domaines, métiers et disciplines qu'elle fédère, l'architecture de l'information concerne les SIC pour autant qu'elle exemplifie des problématiques aussi centrales que l'organisation des connaissances et la complexité organisationnelle.

Si le dossier offre une très belle expertise du concept et de ses méthodes, son intérêt tient également aux liens qu'il dessine entre deux champs d'activité, l'architecture et le *design* de l'information. Au fil des articles, il leur alloue des périmètres et des autorités variables, l'architecture de l'information apparaissant tantôt plus ou moins comme une préfiguration du *design* ou, la synchronie étant aperçue (Dall'Armellina, 2013), comme une pratique complémentaire située à une autre échelle. Des relations très complexes sont ainsi dévoilées. Là où les métaphores et connotations esquissent des univers opposés, les relations à l'espace, aux signes et au sens, avancées tels des fils d'Ariane dès l'introduction, tissent de multiples connivences souterraines. Au fil des articles, les termes se croisent en nous invitant à une sorte de pyramidage des pratiques pour saisir les liens hiérarchiques et la place de l'une et de l'autre dans ce qui relève d'une « médiatisation du sens commun » (Lipsyc et Ihadjadene, 2013) où chacun peut à son tour revendiquer la position dominante. Si l'observation de ces relations intimes permet de mieux situer les champs d'activité l'un par

rapport à l'autre, elle révèle surtout la justesse de vue du dossier qui, au travers de cette discussion, saisit une transformation fondamentale du numérique qui porte l'attention vers l'expérience de l'utilisateur (la dimension UX) et y situe la rencontre de l'architecture et du *design* de l'information. Loin de se contenter d'examiner les différentes facettes de l'architecture de l'information et d'en retracer la brève histoire, le dossier instruit donc plus largement l'histoire du numérique et, plus essentiellement encore, explicite un changement de notre rapport au monde, aux usages et à l'espace.

1.

La brève histoire de l'architecture de l'information

L'introduction et les deux premiers articles du dossier restituent les principaux jalons de la courte histoire de l'architecture de l'information (désormais AI), une histoire d'abord américaine qui débute dans le champ professionnel confronté à des masses croissantes d'informations et de données produites et diffusées. Ce récit ne s'adosse pas à une généalogie linéaire mais incorpore des contributions très diverses. En effet, comme le précisent Lipsyc et Ihadjadene, « chaque acteur a apporté sa vision à partir de sa démarche personnelle et a été accueilli dans un esprit d'inclusion. Cette construction pragmatique et progressive de la discipline par des acteurs qui s'y reconnaissent explique en grande partie l'extrême diversité des définitions et des activités qu'elle regroupe » (Lipsyc et Ihadjadene, 2013, 103).

L'hésitation terminologique est permanente et apparaît ici dès les premières lignes de l'introduction du dossier : « l'architecture de l'information relève [...] du *design* informationnel »¹. Elle s'impose déjà aux prémices de l'histoire de l'AI. En effet, si le terme « architecture » intitule l'article de Brancheau et Wetherbe publié en 1986, « Information architectures : methods and practice », susceptible d'être considéré comme fondateur, le terme « *design* » apparaît quant à lui dès 1976 quand Wurman lui associe l'idée d'un « *systemic design* » et précise : « *I thought the explosion of data needed an architecture, needed a series of systems, needed systemic design, a series of performance criteria to measure it* »². Wurman, initiateur du terme « architecture » était du reste à la fois architecte et designer graphique. Le dossier révèle ainsi qu'à peu près systématiquement, le champ d'activité de l'AI est abordé par le *design*, celui-ci n'étant pas alors considéré comme un champ d'activité concurrent mais plutôt

1 Notons que, tout au long du dossier, le mot *design* est surligné par des italiques.

2 Richard Saul Wurman: *The InfoDesign Interview*: <http://dirk.knemeyer.com/2004/01/01/richard-saul-wurman-the-infodesign-interview/>

comme une pratique dont on maîtriserait mieux les arcanes parce qu'elle renvoie à un répertoire d'opérations figuratives. Cette disponibilité conceptuelle d'un design considéré comme un répertoire d'outils et d'actions donnerait accès à une AI en cours de construction et de conceptualisation. La pratique du *design* permet en somme de penser l'AI.

2.

L'espace comme métaphore

Une métaphore se fonde sur les ressemblances entre deux termes. Elle sélectionne un petit nombre de traits considérés comme pertinents du premier pour élaborer le second (« Bien faire les métaphores, c'est bien apercevoir les ressemblances » dit déjà Aristote). En l'occurrence, la métaphore de l'architecture impose l'idée d'une structure et d'un bâti. Pourtant, c'est la dimension spatiale de l'architecture qui retient l'attention de Wurman, le père de l'AI (Broudoux, Chartron et Chaudiron, 2013). Plus précisément, le système d'information est pour lui comparable à une ville où chaque quartier doit être raccordé aux différents réseaux d'échanges (voirie, câblage électrique, alimentation en eau potable, etc). Le rapport entre architecture et information est ici posé en termes d'analyse de besoins et de compréhension des interactions entre le lieu, les objets et les habitants plus qu'en termes de structure ou d'organisation informationnelle. Cette métaphore présente donc l'architecte sous les traits de l'urbaniste. Dans leur examen des métiers connexes, Broudoux, Chartron et Chaudiron attribuent d'ailleurs des compétences distinctes à l'architecte de l'information, à l'architecte et à l'urbaniste informatiques.

Mais la spatialité intervient-elle seulement au titre d'une métaphore architecturale dont on aperçoit dès l'abord les limites (l'architecture est ici considérée comme l'art de l'espace et non comme construction) ? L'espace est bien plus qu'une métaphore pour l'organisation des connaissances. S'il intervient traditionnellement dans la disposition des informations et des documents en témoignant d'une sorte de privilège cartographique (Dall'Armellina notamment), il est impliqué dès la conceptualisation, la mémorisation et dans toute mise en pratique du sens. En effet, si les signes nous sont indispensables pour partager et mémoriser nos expériences (Locke, 1972)³, ceux-ci doivent nécessairement être ancrés dans un espace-temps. Sans compter que l'espace s'offre de surcroît comme une mesure du temps (« Quand nous évoquons le temps, c'est l'espace qui répond à l'appel », observe Bergson (1987, 5)). Catégorie cardinale

3 « [...] Parce que la scène des idées que constitue les pensées d'un homme ne peut pas paraître immédiatement à la vue d'un autre homme, ni être conservée ailleurs que dans la Mémoire, qui n'est pas un réservoir fort assuré, nous avons besoin des signes de nos idées pour pouvoir nous entre-communiquer nos pensées aussi bien que pour les enregistrer pour notre propre usage », explique Locke.

de l'énonciation (avec le temps et la personne), l'espace s'impose donc comme une condition sémiotique du sens. Devancé, dans les systèmes graphiques, par les modèles perspectifs et, pour les écrans, par toutes les figures renvoyant au bâti (cadre, fenêtre...), le terme d'architecture aurait donc seulement fourni un habillage figuratif à cet outil qui, filant la métaphore, en perfectionne « l'usabilité ».

3.

L'architecte et le *designer*

De même que l'AI hésite entre une architecture-objet (« *information architectures* » au pluriel, dans la formulation de Wurman) et un *faire* architectural, les mentions du *design* faites dans le dossier balancent toujours entre l'objet et la pratique. Loin d'être occasionnelle, cette hésitation semble au demeurant afférente au design, toujours plus ou moins tiraillé entre ces deux acceptions quand il n'est pas considéré, dans le langage courant, comme un adjectif qualifiant un « objet *design* », autrement dit joli, apprêté, glamour... Ces qualificatifs ne sont que les premiers éléments d'un ensemble connotatif qui tend, sans doute en raison de son rapport ancien à l'esthétique, à rapporter le *design* à une superficialité pour lui allouer la part décorative de la pratique.

Quelle part revient respectivement à l'architecture et au *design* de l'information, à l'architecte et au *designer* ? Sur ce point, le dossier ne recherche pas le consensus mais restitue seulement diverses propositions de découpages professionnels. Broudoux, Chartron et Chaudiron distinguent trois types de compétences qui semblent correspondre à la boucle de transformation des données en informations puis des informations en connaissances. Il s'agit, disent-ils, des compétences attachées respectivement à la conception technique des dispositifs, à l'organisation des contenus et au design orienté utilisateur (*User eXperience design*). L'AI ne se substitue certes pas aux spécialistes de ces questions mais, maîtrisant les codes et les exigences liés à chacune des compétences, il est « en mesure d'imaginer des solutions intégrées de gestion de l'information » (Broudoux, Chartron et Chaudiron, 2013, 14). Pour Lipsyc et Ihadjadene, l'AI concerne plus spécifiquement la phase d'éditorialisation et « intervient lors de la construction des dispositifs de restitution, à la phase d'édition » (Lipsyc et Ihadjadene, 2013, 14). Les deux auteurs lui associent les aspects structurels du traitement des données, qui ne relèvent ni de la technique ni de l'esthétique, cette dernière facette incombant dès lors au *design*. Ainsi décrit, le champ de l'AI intègre tout le processus de production numérique d'un objet documentaire, l'ensemble du procès de médiatisation. Il est l'équivalent, au niveau de la production éditoriale numérique, de l'énonciation au niveau du discours, ce qui justifie, pour ces auteurs, la mise en œuvre d'un modèle inspiré de la linguistique pragmatique.

Tout en s'inscrivant dans une généalogie témoignant d'une « *intimité an-*

cienne » entre architectes et designers (Le Corbusier, Laslo Moholy-Nagy, Jean Prouvé...), Dall'Armellina leur alloue deux échelles distinctes : l'AI doit penser les conditions de possibilités de l'expérience, les stratégies d'usage, de structure et de circulation ; au DI incombent en revanche « les signes, textes, symboles visuels et graphiques, schémas, diagrammes et cartes interactives pour mettre en actes les échanges et interactions usagers-données-usagers » (Dall'Armellina, 2013, 154). L'auteur oppose ainsi la dimension macro de l'AI et la dimension micro du DI en recommandant aux deux métiers d'unir leurs méthodes et leur cultures. Cette proposition, précisément argumentée, exemplifie une certaine conception de l'habitation opposant plus ou moins, dans un rapport contenant/contenu, l'immobilier et le mobilier, la maison et ses meubles. Confirmant cette homologation, le texte de Dall'Armellina préserve la connotation esthétique du *design* graphique qualifié d'art de la synthèse visuelle. En ce sens, si le *design* n'est pas vraiment minoré, secondarisé, les connotations traditionnelles qui lui sont attachées tendent à le considérer comme une pratique spécifique à visée locale. À nouveau, l'AI et le DI se distinguent par des échelles différentes. Pour compliquer encore le repérage terminologique, le *design* de l'information se trouve assimilé au *design* d'information, ce qui substitue à une conception générale de l'information une conception journalistique.

Dans cette discussion aussi documentée qu'argumentée, les termes se croisent, les enjeux et périmètres s'échangent. L'enjeu se situe toujours dans la définition des tâches respectivement allouées à l'une ou à l'autre, dans l'autorité qui leur est conférée, ce que l'on pourrait définir comme des positions *macro* ou *micro* mais aussi, plus essentiellement, référer à une position *méta* qui mettrait l'une ou l'autre, non seulement en position de surplomb, mais également de réflexivité autorisant l'expertise de la structure, la gestion de la cohérence globale et de la cohésion des diverses instances impliquées dans l'éditorialisation. C'est cette position que dessinent Broudoux, Chartron et Chaudiron lorsqu'ils signalent que l'architecte de l'information maîtrise « les codes et les exigences de chacune des compétences » impliquées (Broudoux, Chartron et Chaudiron, 2013, 14).

Il serait sans doute intéressant de traiter la question de l'AI sous l'angle du design, une discipline qui, initialement ancrée dans les arts plastiques, tend aujourd'hui à s'affranchir de cette parenté esthétique. Le *design* revendique sa place en SIC en mettant en avant son expertise du projet, du social et des interactions. Un tel changement de perspective révélerait sans doute une autre organisation des tâches et des valeurs en attribuant au *designer* la position *méta*, celle de la décision et, dirait le sémioticien, de la judication autrement dit de la délibération des valeurs. Cette position trouverait sa justification dans la définition du *design* comme « discipline du projet » (Piponnier, Beyaert-Geslin, Cardoso, 2014). Mais un tel point de vue serait loin d'être exclusif. Si les chercheurs en SIC abordent l'AI à partir de la dimension communicationnelle, plus spécifiquement à partir de l'organisation de l'information, de la communication des organisations ou des humanités digitales, quelques-uns de leurs territoires

d'élection, les géographes légitiment leur approche de l'éditorialisation numérique par la dimension spatiale. Quant aux sémioticiens, ils fondent leur légitimité sur l'organisation du sens et la gestion de la cohérence structurelle. *Design*, géographie, sémiotique... toutes ces approches sont sans doute également légitimes. Si leur croisement témoigne de la fécondité des questions soulevées par l'AI et de leur utilité sociale, il masque des équilibres disciplinaires variés et différentes répartitions des tâches, l'enjeu se situant toujours dans la conquête de la position *méta*, celle du surplomb, de la décision. Comme le laissent entendre les articles du dossier, cette position détermine surtout la distinction entre un cadre disciplinaire considéré comme lieu de l'élaboration conceptuelle, ou comme un cadre pratique, fournisseur de méthodes et d'outils.

4.

Le sens et les signes

Le dossier insiste sur la relation de l'architecture de l'information au sens et aux signes (Resmini ; Marcoux et Rizkallah ; Lipsyc et Ihadjadene). Dès l'introduction, cette relation est référée à une interdisciplinarité : « La *construction du sens* marque profondément cette nouvelle ère de l'architecture de l'information, de la conception des dispositifs. Associée à la dimension du signe, elle renvoie à la sémiotique, à l'ergonomie, aux sciences cognitives, au *design* » (Chartron, Chaudiron et Ihadjadene, 2013, 11). En toute première approximation, on pourrait relever l'asymétrie entre les deux concepts. Le sens renvoie à nouveau à la dimension *méta*, à l'idée d'une cohérence structurelle tandis que le rapport aux signes localise l'attention, au risque de renvoyer à nouveau le *design* au graphisme, aux symboles, logos et pictogrammes. C'est donc bien le sens et non les signes qu'il faut considérer.

Ensuite, on remarque que, si l'inventaire des disciplines compétentes pour l'étude du sens débute par la sémiotique, il inclut aussi le *design*. Cette mention prend acte de l'étymologie du terme « *design* » qui, comme l'a précisé Vial (2014), renvoie certes à dessein (intention, but, visée) et dessin (image, figure, croquis), deux sens parfaitement acceptés et confondus dans l'italien *disegno* comme dans l'anglais *design* (Boutinet, 1990, 116) mais réfère également, ce qui est moins connu, au latin *de-signare* (marquer d'un signe). « Le *design* est à entendre en tant que projet de conception méthodique, comme une anticipation par les signes (i.e. les dessins) », explique Vial (2014, 23). C'est une « méthodologie de l'anticipation de l'œuvre à réaliser » par les signes, par le dessin de construction. Si l'on suit cet auteur, le *design* pourrait donc, au même titre que la sémiotique, revendiquer une relation privilégiée au sens qui serait fondée, non sur l'étude de « la vie des signes au sein de la vie sociale », définition fondatrice de la « sémiologie » selon Saussure (1995, 33) ou sur la mise au jour des méthodes de la signification, ce qui est l'enjeu redéfini de la sémiotique d'aujourd'hui, mais sur la pratique des signes en vue de la concep-

tualisation (dessein) et de la réalisation (dessin) des projets. À la sémiotique, l'approche théorique du sens ; au *design*, sa pratique envisagée en deux temps.

5. AI et *design* au futur

Mais pourquoi cette relation au sens et au signe revêt-elle tant d'importance pour l'AI ? Nous touchons ici un apport essentiel du dossier. La discussion prend acte d'un tournant de l'éditorialisation numérique, marqué tout à la fois par l'augmentation considérable du nombre de données à traiter, leur diversification, la mobilité des supports (*smartphones*), l'utilisation par des usagers novices tenus de « deviner » le fonctionnement de l'interface, ce qui donne lieu au quasi-oxymore d'« *apprentissage spontané* » proposé par Marcoux et Rizkallah. Toutes ces modifications dirigent l'attention vers l'utilisateur et mettent en avant les notions d'« *usabilité* », « *utilisabilité* », « *repérabilité* » ou « *trouvabilité* » déclinées ici et là. Il s'agit de « mettre à disposition de l'utilisateur des ressources documentaires de manière claire, intuitive et accessible, autrement dit de les médiatiser », disent Lipsyc et Ihadjadene (2013, 105). Ce changement d'échelle du numérique est considéré comme un « *support de démocratie* » car les systèmes doivent être adoptés, utilisés et transformés par l'ensemble de la population. Resmini décrit une mutation de l'AI depuis les années 2000, un passage du paradigme post-moderniste au paradigme pseudo-moderniste. Selon lui, la complexité croissante, le caractère éphémère des artefacts et leur flux permanent créent des états d'incertitude et de déséquilibre qui doivent être neutralisés pour éviter une dégradation de l'expérience. Ces incertitudes qui mobilisent toute l'attention des architectes de l'information déplacent l'attention vers la question du sens.

Or cette mutation nous met aussi sur la voie d'une autre connivence souterraine. En effet, la prise en compte de l'utilisateur a donné consistance à ce qu'il est convenu d'appeler la dimension UX (*User eXperience design*) en référence à l'expérience utilisateur, notion forgée par Norman (2002) et normalisée dans l'ISO 9241-210, laquelle correspond « aux réponses et aux perceptions d'une personne qui résultent de l'usage ou de l'anticipation de l'usage d'un produit, d'un service ou d'un système ». Cette dimension UX retient aujourd'hui toute l'attention des *designers* soucieux, eux aussi, de prendre le parti de l'utilisateur et d'élaborer les interactions sur cette prémisse. En ce sens, la dimension UX s'impose comme le lieu de la rencontre entre architectes et designers de l'information.

Cette rencontre nous permet de prévoir une transformation dans l'organisation des connaissances. L'enjeu est certes toujours de « compacter » un maximum d'informations hétérogènes, de les sélectionner et de les organiser en une forme attrayante. Visant la plus grande lisibilité, les nouveaux textes et interfaces observent au demeurant les principes organisateurs des systèmes

notationnels mis au jour par Goodman (1968), qui ont trouvé une formulation pratique exemplaire dans la Sémiologie graphique de Bertin (1967) : la non-ambiguïté, la disjonction et la différenciation syntaxique et sémantique. Ce sont des principes essentiellement contrastifs qui, organisant la cohérence de l'énoncé, assurent une lecture efficace, autrement dit la compréhension la plus rapide (Bertin 1967). Mais ces bons principes semblent insuffisants car, au-delà de la lisibilité, il faut désormais viser la limpidité, élaborer des interfaces immédiatement compréhensibles par tous et, de surcroît, garantir la qualité de l'expérience utilisateur, qui doit pouvoir être effectuée parfaitement. Il s'agit donc de « fabriquer des évidences », comme dirait Jeanneret (2001), ce qui porte l'attention sur la notion d'intuition que Bergson définit ainsi :

« La vision directe de l'esprit par l'esprit. Plus rien d'interposé ; point de réfraction à travers le prisme dont une face est espace et dont l'autre est langage [...]. Intuition signifie donc d'abord conscience, mais conscience immédiate, vision qui se distingue à peine de l'objet vu, connaissance qui est contact et même coïncidence » (Bergson, 1987, 27).

Deux choses sont mises en rapport et rien n'interfère. L'interface intuitive assure une « *conscience immédiate* » de l'information en plongeant l'utilisateur dans « *la durée même* », dans un cours d'action expérimenté comme un flux.

Comment faire comprendre des contenus complexes ? comment y faire croire ? Bergson évoque une image médiatrice de l'intuition et convient que « pour faire comprendre le nouveau, force est bien de l'exprimer en fonction de l'ancien » (Bergson, 1998, 121). Les propositions de Greimas vont dans le même sens. Le sémioticien évoque « (l')intégration de l'inconnu dans le connu » (Greimas, 1983, 124) et propose de confronter le croire à un univers référentiel du savoir, à une forme de vie déjà établie. Le théoricien du *design* Armand Hatchuel donne à cette dialectique du croire et du savoir une dimension stratégique. Selon lui, le *designer* doit produire « un objet inconnu pouvant être immédiatement reconnu », un objet susceptible de « surprendre ou séduire sans le recours de l'explication ou de l'apprentissage » (Hatchuel, 2006, 6). Lorsqu'il expose les fondements de son esthétique industrielle, Raymond Loewy (1963 [1952], 294-295) utilise des termes approchants pour évoquer le « *seuil de choc* » que recherche le *designer*, où une création atteint ce qu'il appelle le stade MAYA (qui pourrait se traduire en français par « *Très osé mais acceptable* »). Ce stade indique ainsi l'écart entre une « *forme avant-gardiste inédite* » et une « *norme acceptée* ». Il s'agit donc de situer la norme et de s'en saisir pour appréhender la nouveauté. Mais tandis que le philosophe et le sémioticien décrivent le mouvement du savoir, le *designer* décrit, dans un geste inverse, le processus créatif.

Ce mouvement parallèle de la connaissance et de la conception augure-t-il une standardisation des textes et des documents ? Peut-être. Ce qu'on peut prévoir en tout cas, c'est une certaine domination du non-verbal. Le visible et le sonore portent en effet l'utopie de l'universalité, même si nous savons bien

que tout système signifie à l'intérieur d'une culture ou d'une société donnée. Leur privilège se laisse décrire par un principe d'économie cognitive prenant le sens de l'intuition. Pour Peirce (1960), le symbole est le point aboutissant du mouvement de la pensée et stabilise le signe dans l'usage. La conception du symbole de Peirce et celle de Hjelmslev (1971) qui fut développée par Floch (1985) pour le visuel, partagent les notions de règle d'interprétation, d'usage et d'habitude. Ceci laisse penser que les interfaces recourront à des systèmes symboliques ou semi-symboliques. Symboliques si elles puisent dans un répertoire de contenus existants, ou semi-symboliques si elles élaborent des micro-systèmes signifiants à partir de catégories fondamentales, capables d'évoquer l'inconnu par des formes familières, ou d'inventer même des choses familières. Avec ces oxymores, nous retrouvons le mouvement de la connaissance décrit par Greimas, et celui de la conception dépeint par Hatchuel et précisé par Loewy. Mais tandis que Loewy propose au *designer* d'aller le plus loin possible pour rechercher le point de rupture, d'acceptabilité, à partir duquel l'objet devient étrange, il importe désormais, pour garantir la compréhension la plus large et immédiate, de rester en arrière, au plus près du répertoire, des stéréotypes et d'inventer à partir de là.

Avec la symbolicité et la semi-symbolicité, toutes les formes de symbolisations qui offrent des équivalences sensibles à des contenus intelligibles seront sans doute privilégiées pour peu que ces mises en équivalence de deux termes autorisent la forme de « vision directe de l'esprit par l'esprit » que décrit Bergson (1987, 27), « une face (étant) espace » et l'autre, « langage ». Les formes les plus immédiates, comme celles de la nature et, plus immédiates encore, du corps humain, seront sans doute requises.

Toutes ces propositions peuvent sembler spéculatives et outrepassent les discussions du dossier, mais celui-ci les réclame pourtant dans la mesure où il marque précisément la place de l'utilisateur, en introduit déjà les exigences et se situe à la porte d'une ère nouvelle.

6. Habiter des lieux

Avec cette petite avancée personnelle, avons-nous fait le tour des propositions du dossier ? Avant de finir, il faut encore revenir sur l'éclairage apporté à l'utilisation de l'espace. Celui-ci apparaît au demeurant dans la métaphore de l'architecture qui explicite son rôle dans l'organisation visuelle des données et la conceptualisation. Mais on proposerait qu'il s'impose en outre comme une finalité de l'AI dans la mesure où, comme l'indique encore Resmini, les constructions du sens et des lieux vont de pair. Son étude de l'AI met au jour un changement dans notre rapport à l'espace, l'espace numérique et l'espace physique se prolongeant l'un dans l'autre : « Nous sommes des êtres incarnés chevauchant à la fois l'univers numérique et physique », explique-t-il (Resmini,

2013, 51). La discussion, qui décrit l'union des deux espaces, fait céder toutes les ratiocinations autour des modes d'existence actuel et virtuel, autour de la présence et de l'absence. Il n'y a plus qu'un seul espace, une information immersive si fluide qu'elle suffit à constituer un environnement, comme le souligne Dall'Armellina. Cet auteur invite à *habiter* cette structure complexe, parachevant ainsi la métaphore urbanistique. Habiter, habitat, habitabilité : loin d'être l'apanage de l'architecte, ces termes appartiennent aussi au vocabulaire du designer qui, suivant la formule désormais célèbre de Findeli (2010) soutient que « *la fin ou le but du design est d'améliorer ou au moins de maintenir l'habitabilité du monde* »⁴. La même métaphore réunit en somme les deux disciplines.

Lipsyc et Ihadjadene prennent le terme « espace » au pied de la lettre et pointent un problème de traduction. En anglais, première langue de l'AI, « *space* » renvoie principalement au « *lieu donné* ». Quand les architectes de l'information parlent d'un « *space* », ils réfèrent toujours, poursuivent-ils, « à un 'lieu', autrement dit à un dispositif concret et spécifique de mise à disposition de l'information » (Lipsyc et Ihadjadene, 2013, 104). Ainsi conçu, ce lieu évoque l'approche de de Certeau (2007) qui y associe la possibilité laissée à l'individu de prendre position dans le temps, face à la norme, de « *faire son lieu* ».

Mais le dossier apporte un supplément. L'opportunité laissée au « consommateur » chez de Certeau serait en effet assumée dès la conception dans la pseudo-modernité de l'AI. Il incomberait aux architectes de l'information d'anticiper l'élaboration de ces lieux-pour-soi, accessibles aux usagers les plus inexpérimentés, où tout est aisément manipulable, « *clair intuitif et accessible* ». Ces lieux-pour-soi construits à partir des interfaces limpides permettraient de « *chevaucher à la fois l'univers numérique et physique* » (Resmini 2013, 51), d'y poursuivre la construction du sens et celle du monde. Les signes, en effet, ne sont pas seulement ce qui renvoie à autre chose, en son absence. Ils débordent largement cette fonction de représentation de la réalité, agissent sur le monde et inventent notre réalité.

4 Voir le texte « *Le design social* », http://www.sfe-asso.fr/sites/default/files/document/le_design_social_par_alain_findeli.pdf, ainsi que le manifeste de Philippe Gauthier, Serge Proulx et Stéphane Vial, <http://www.gds.umontreal.ca/manifeste-pour-le-renouveau-social-et-critique-du-design/>. Mentionnons par ailleurs que le terme d'habitabilité est emprunté au *designer* Andrea Branzi.

Bibliographie

Bellino C. (2013). « Contribution de l'architecture de l'information à l'utilisabilité informationnelle : le cas des intranets ». In *Études de communication*, n° 41, p. 71-88.

Bergson H. (1987). *La pensée et le mouvant*, Presses université de France, col. Quadrige.

Bergson H. (1998). *Matière et mémoire. Essai sur la relation du corps à l'esprit*, Presses universitaires de France.

Bertin J. (2013 [1987]). *Sémiologie graphique, Les diagrammes, les réseaux, les cartes*, Éditions de l'École des Hautes Etudes en Sciences Sociales.

Boutinet J.-P. (2012). *Anthropologie du projet*, Presses universitaires de France.

Broudoux É., Chartron G., Chaudiron S. (2013). « L'architecture de l'information : quelle réalité conceptuelle ? ». In *Études de communication*, n° 41, p. 13-30.

Chartron G., Chaudiron S., Ihadjadene M. (2013). « Introduction ». In *Études de communication*, n° 41, p. 9-12.

De Certeau M. (2007 [1990]). *L'invention du quotidien. 1. Arts de faire*, Gallimard.

Dall'Armellina L. (2013). « Voir en relation. Habiter l'information ? ». In *Études de communication*, n° 41, p. 39-158.

Floch J.-M. (1985). *Petites mythologies de l'œil et de l'esprit. Pour une sémiotique plastique*, Meridiens-Klincksieck.

Flusser F. (2002 [1993]). *Petite philosophie du design*, traduction française de Claude Maillard, Circé.

Goodman N. (1976 [1968]). *Languages of art*, Hackett Publishing Co.

Greimas A.-J. 1983). *Du sens II, Essais sémiotiques*, Le Seuil.

Hjelmslev L. (1971 [1943]). *Prolégomènes à une théorie du langage*, Paris, Minuit.

Jeanneret Y. (2001). « Les politiques de l'invisible. Du mythe de l'intégration à la fabrique de l'évidence ». In *Document numérique*, vol. 5, p. 155-180.

Lipsyc C., Ihadjadene M. (2013). « Architecture de l'information et éditorialisation ». In *Études de communication*, n° 41, p. 103-118.

Locke J. (1972 [1689]). *Essai philosophique concernant l'entendement humain*, traduction de Pierre Coste, Vrin, Lausanne ; en ligne depuis 2009 : google numérique.

Loewy R. (1963 [1952]). *La laideur se vend mal*, traduction française, Gallimard, p. 294-295.

Marcoux Y., Rizkallah É. (2013). La dimension sémantique, négligée de l'approche expérience-utilisateur. In *Études de communication*, n° 41, p. 119-138.

Norman D. (2002), *The design of everyday things*, Basic books.

Peirce C. S. (1960 [1903]). *Éléments of Logic*. In *Collected Papers*, Cambridge, Harvard University Press.

Piponnier A., Beyaert-Geslin A., Cardoso S. (2014). *Communication & organisation*, n° 46, *Design & projet*.

Resmini A. (2013). « Les architectures d'information ». In *Études de communication*, n° 41, p. 31-56.

Saussure F. (1995 [1916]). *Cours de linguistique générale*, Paris, Payot, coll. « Grande bibliothèque Payot », p. 33.

Severo M. (2013). « L'information quotidienne face au Web 2.0. La stratégie multiplateforme de six quotidiens nationaux français ». In *Études de communication*, n° 41, p. 89-102.

Tanferri M., Vinck D. (2013). « Architecture de l'information : un terrain ethnographique en archives médicales ». In *Études de communication*, n° 41, p. 57-70.

Vial S. (2014). « De la spécificité du projet en design : une démonstration ». In *Communication & organisation*, n° 46, *Design & projet*, A. Piponnier, A. Beyaert-Geslin et S. Cardoso (dirs.), p. 17-32.

Références *Études de communication*

Études de communication, Dossier *L'architecture de l'information : un concept opératoire ?*, n° 41, 2013.